

# App Storeにおける リーダーアプリの決済について

SBペイメントサービス株式会社（SBPS）

Newsroom Newsroom内を検索 人気のトピックス

## 日本の公正取引委員会によるApp Storeの調査が終結

Appleは、来年初めに世界中の「リーダー」アプリケーションのデベロッパが、アカウントの設定と管理を行うために外部ウェブサイトへリンクすることを可能にします

[Facebook](#) [Twitter](#) [Email](#) [Link](#)

カリフォルニア州、クバティエーノ Appleは本日、公正取引委員会による調査を終了することになるApp Storeに導入するアップデートを発表しました。このアップデートにより、「リーダー」アプリケーションのデベロッパは、ユーザーがアカウントを設定または管理できるように、アプリケーション内に自社ウェブサイトへのリンクを含めることが可能になります。この合意は日本の公正取引委員会との間でされたものですが、Appleはこの変更を、App Storeで公開されている世界中のすべてのリーダーアプリケーションに適用します。リーダーアプリケーションは、デジタル版の雑誌、新聞、書籍、オーディオ、音楽、ビデオの購入済みコンテンツまたはサブスクリプションコンテンツを提供しています。

安全でシームレスなユーザー体験を確保するため、App Storeのガイドラインでは、デベロッパにAppleのアプリケーション内決済システムを利用してデジタルサービスおよびサブスクリプションを販売することを義務付けています。ただし、リーダーアプリケーションの一部のデベロッパは、アプリケーション内で購入可能なデジタル商品やサービスを提供していないため、Appleは、ユーザーがアカウントを設定および管理できるように、そうしたアプリケーションのデベロッパが自社ウェブサイトへのリンクを1つ設置できるようにすることで公正取引委員会と合意しました。

この変更が2022年初めに適用される前に、Appleはガイドラインと審査プロセスを更新し、リーダーアプリケーションのユーザーがApp Storeで引き続き、安全な体験ができるようになります。App Storeの商取引システムを使用したアプリケーション内課金は、これからもユーザーにとって最も安全で、最も信頼できる決済方法であり続けますが、Appleは、リーダーアプリケーションのデベロッパが購入のためにユーザーを外部ウェブサイトへリンクする場合のユーザーの保護もサポートしていきます。

## 2022年初めより外部ウェブサイトへユーザーを誘導し、購入を実行させることが可能に

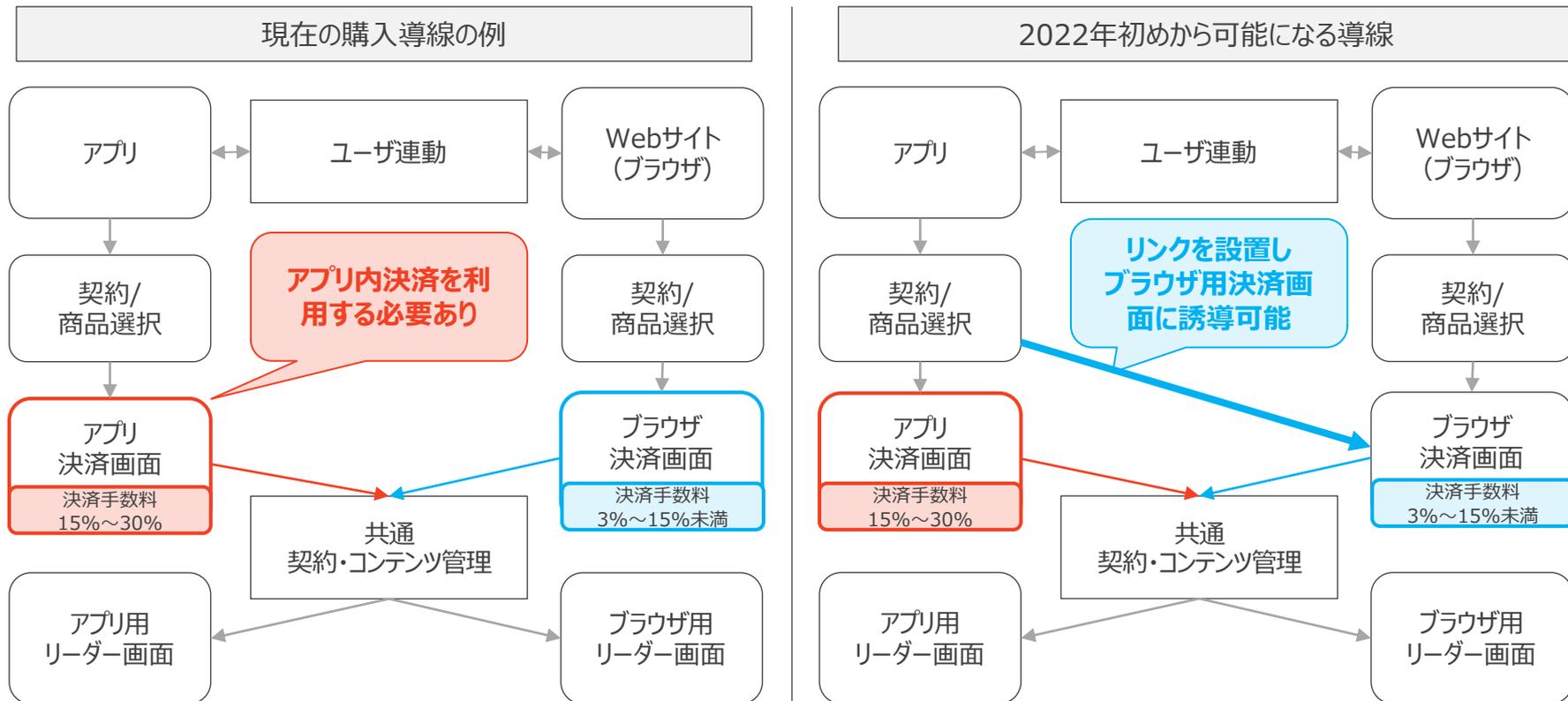
### 対象のサービス、適用時期

- App Storeで公開されているすべてのリーダーアプリケーション（電子書籍（雑誌、新聞、書籍）、動画、音楽）
- 2022年初め

### 実現できるようになるポイント

- ユーザーがアカウントを設定または管理できるように、アプリケーション内に自社ウェブサイトへのリンクを含められる
- 購入のために外部ウェブサイトへのリンクも可能

## アプリ内決済の高額な手数料を回避することが可能に



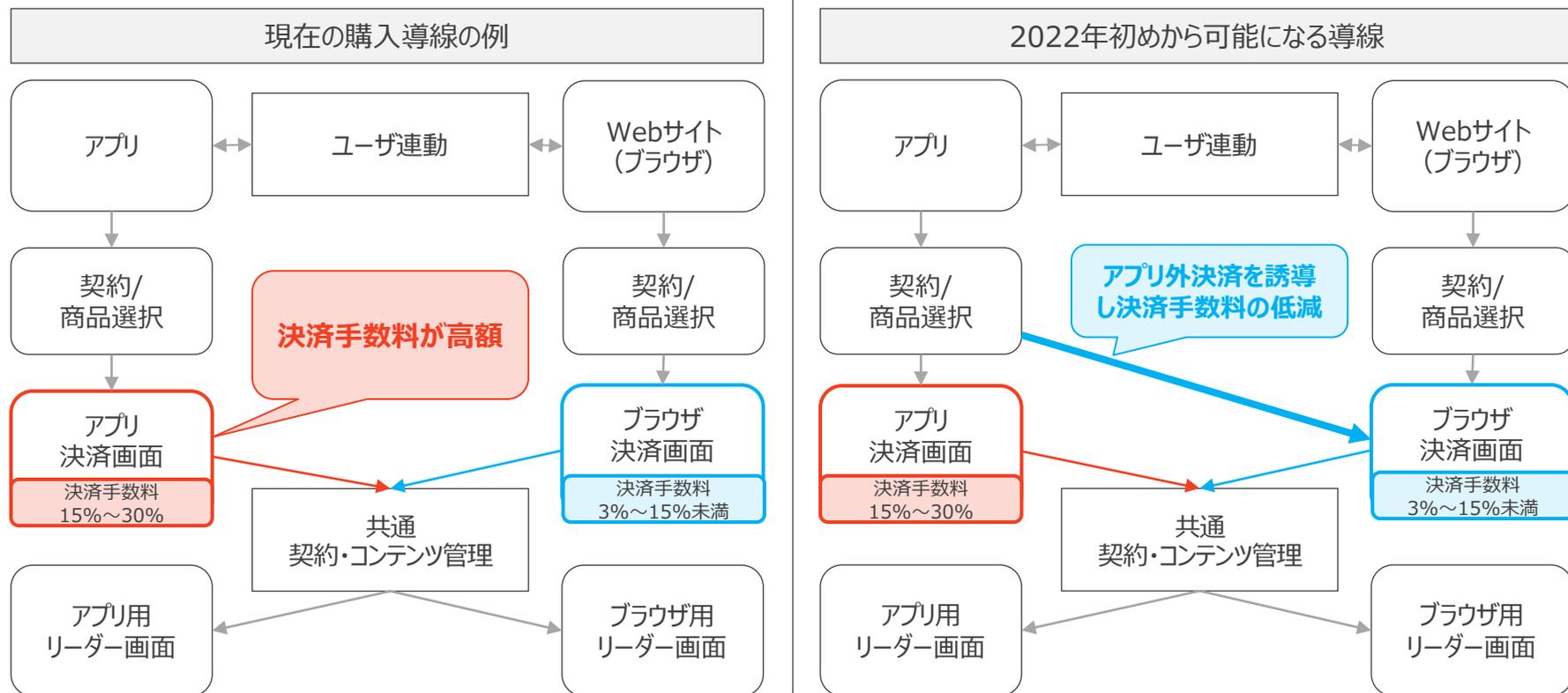
	アプリ内決済		アプリ外決済	
①決済手数料	×	非常に高額。 決済手数料は15%or30%※	○	アプリ内決済よりも安価。 決済手段により4%未満での導入も可能。
②事業者さまの導入ハードル	○	アプリ組み込みのため導入が非常にかんたん。不正対策も可能。	×	WEBサイトに決済を導入するのと同等の手間。
③値付けの柔軟性	×	指定された価格テーブルでのみ料金設定。	○	自由な値付け。価格テーブルに縛られず、特定の決済手段へのポイント付与なども可能
④ユーザー目線の便利さ	△	決済手段が限られる。一方Touch/FaceIDでの認証でワンタッチ決済が可能。	△	決済手段を増やすことによりユーザーの選択肢が増える。一方、遷移する画面が増える。

**1** アプリ内決済+アプリ外決済を利用している

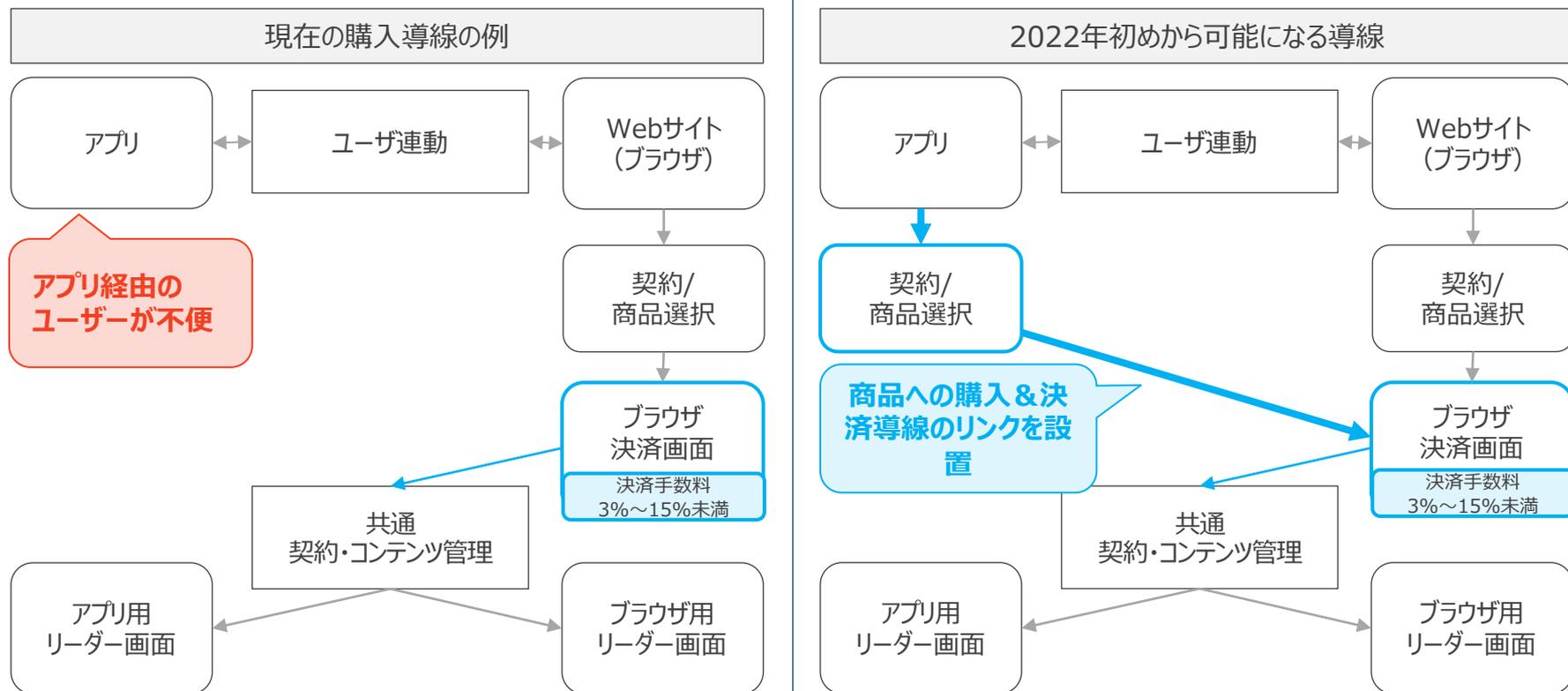
**2** アプリ外決済のみ利用している

**3** アプリ内決済のみ利用している

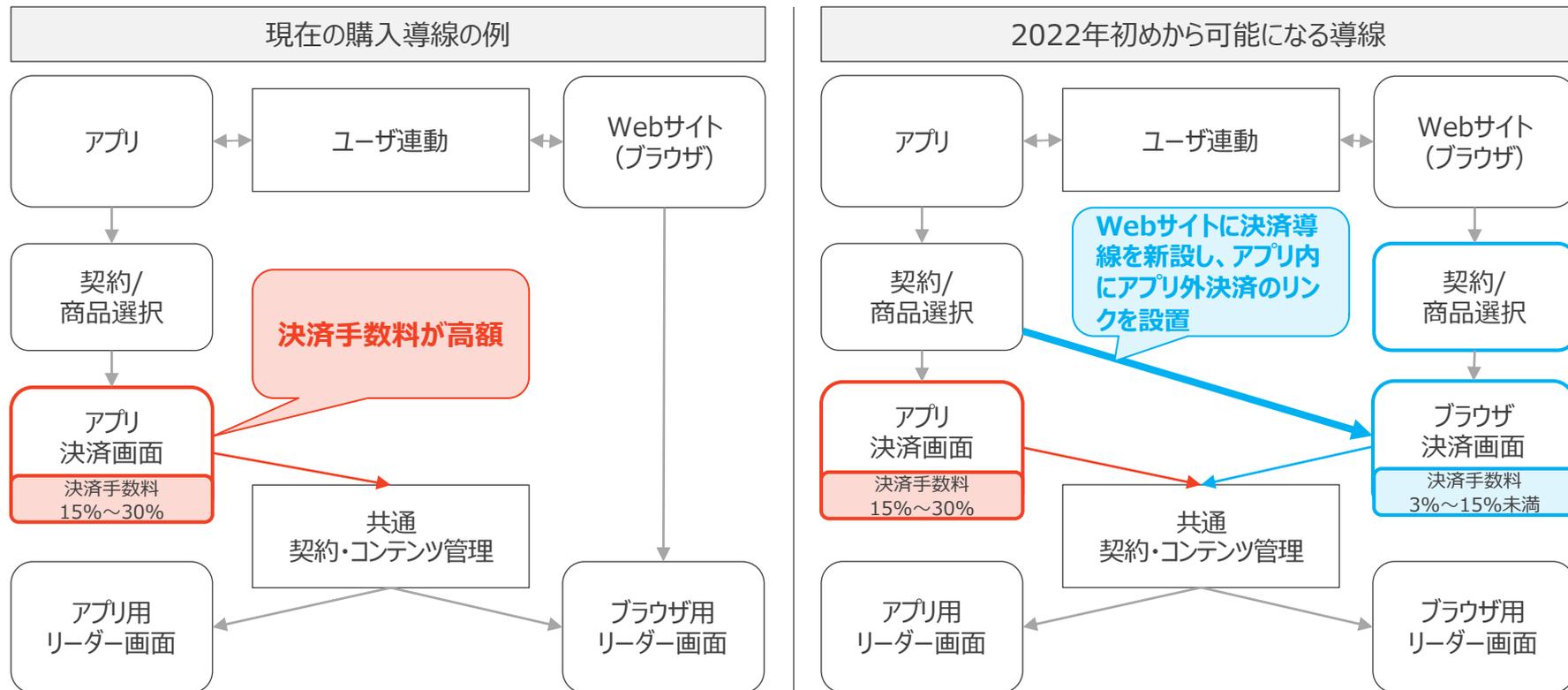
## アプリ内にアプリ外決済のリンクを設置することで決済手数料を低減



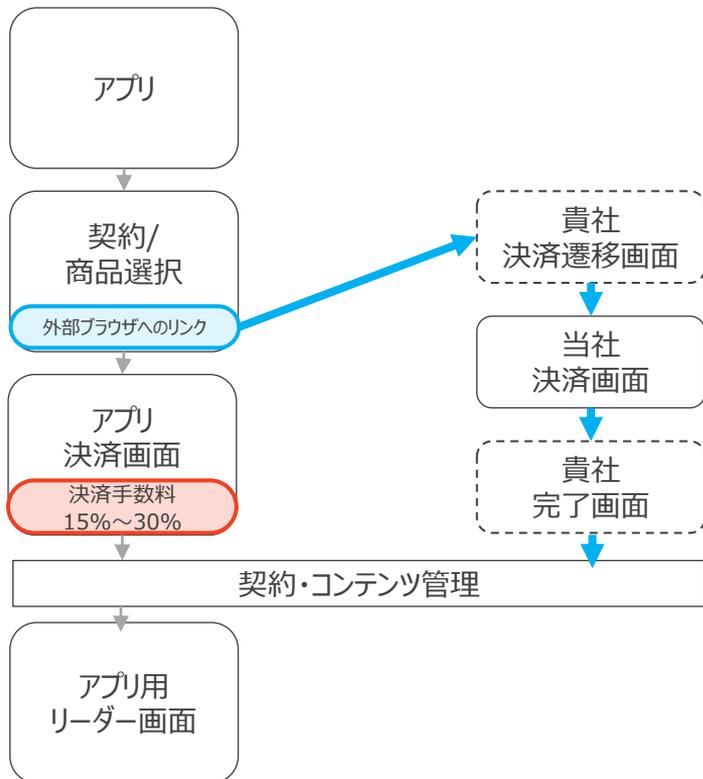
## アプリ内にアプリ外決済のリンクを設置することでユーザー利便性の向上



アプリ外決済のリンクを設置することで決済手数料を低減。  
Webサイトの決済導線の新設が必要。



## アプリ外のブラウザに遷移することで豊富な決済手段の選択が可能に



### 概要

- ・外部ブラウザに遷移し、決済を完了させる方法。
- ・商品情報やユーザ情報等はパラメータとして貴社サイトに連携可能
- ・決済完了後、コンテンツ管理に情報を保管。
- ・決済完了後は、ユーザが手作業で貴社アプリに戻る場合あり。
- ・一部の決済手段ではサブスクリプションモデルの実現も可能

### 対応決済手段



決済手段		クレジットカード決済	キャリア決済	QRコード決済	コンビニ決済 ペイジー決済
					
決済手段の特長		最も利用率が高い決済手段。4%前後での提案も可能。	通信料金と合算して決済。若年層の利用が多い。サブスクリプションモデルも可能。	各社独自のキャンペーンによる集客などが期待できる。スピーディに決済。	コンビニや銀行で支払い。コンビニ決済はカードに次ぐ利用率。
決済手法	都度決済 ユーザーが商品購入やサービスを利用するたびに決済するモデル。	○	○	○	○
	サブスクリプション決済 ユーザーが一度登録した決済情報を利用して決済を実施するモデル	○	○	-	-

# EOF

- ・資料内の画像はイメージです。
  - ・本資料の内容は2021年9月14日時点の情報です。
  - ・「QRコード」は、株式会社デンソーウェーブの登録商標です。
  - ・App Storeは、Apple Inc.のサービスマークです。
- TM and © 2018 Apple Inc. All rights reserved.